



Sie wuseln wieder

DIE SIEDLER 2 DIE NÄCHSTE GENERATION

Kleine Menschen, die herumrennen und Sachen hin- und hertragen – geht's um einen Kindergarten? Im Gegenteil, es geht um etwas Altes: um eines der ehrwürdigsten deutschen Spiele, das nun moderner 3D-Grafik wiederaufersteht.

Die GameStar-Redaktion lernt aus Spielen durchaus was fürs Leben. Auf unseren Gängen stehen zum Beispiel vor jedem Büro kleine Praktikanten, die Artikel hinaus- und Bier, Fleischhaxen und Goldmünzen hineintragen. Abgeschaut haben wir uns die Schlep-

perkette von einem Klassiker: 1996 brachte Blue Byte das deutsche Aufbauspiel **Die Siedler 2** auf den Markt. Das simuliert einen Wirtschaftskreislauf anhand von knuffigen Männlein, die unter anderem Bier, Fleischhaxen und Goldmünzen auf einem Straßennetz transportieren. Dass die zweite Episode der mittlerweile fünfteiligen Serie die populärste ist, darauf gibt's nun Brief und Siegel vom Entwickler selbst: Mit **Die Siedler 2: Die nächste Generation**

Eigene kleine Willen

Meist sind die einfachsten Ideen die fesselndsten: In **Die Siedler 2** ist Ihre Aufgabe kaum mehr, als Gebäude anzulegen und Verbindungswege zu bauen. Der Rest geschieht automatisch. Ihre Siedler besorgen sich das Baumaterial vom nächsten Lagerhaus und schleppen es zur Baustelle; dort zimmert ein Handwerker das Gebäude. Daraufhin zieht der passende Spezialist ein, etwa ein Bergarbeiter in die Kohlemine. Die Kohlesäcke, die er füllt, schleppen die Träger zurück ins Lager. Das alles ist so nett animiert, dass allein das Zuschauen Freude macht – wenn der Holzfäller seine Hütte verlässt, unterbrechen auch erfahrene Spieler



Jedes der drei Völker hat ein eigenes Grafikset. Hier sehen wir die Nubier.

mitunter ihr Spiel, um zu sehen, welchen Baum er umlegt. Denn das können Sie dem kleinen Axtschwinger nicht selbst befehlen. Wer dringend gerodetes Flachland für Bauernhöfe braucht, wartet schon mal nägelkauend darauf, dass der Holzmacher endlich den letzten

freistehenden Baum auf dem Feld klein hackt – kleine, gut austarierte Zufallselemente wie dieses machen das Spiel auf angenehme Weise spannend.

Alles kurz halten

Ihre Siedler lassen die Waren zwar automatisch zirkulieren,

FACTS

- > 3 Völker
- > 32 Gebäude
- > 20 Waren
- > 10 Missionen
- > 18 Karten
- > Karteneditor

veröffentlicht Blue Byte eine Neuauflage des Klassikers, die dem Original in Sachen Spielprinzip bis aufs Haar gleicht.



Bei Zusammenstößen zwischen Völkern kämpfen die Soldaten eigenständig um Gebäude.



In den späteren Kampagnen-Missionen besiedeln Sie Vulkanland. Hier ist Bauraum knapp.



aber wie effizient sie das tun, das hängt von Ihrer Planung ab. Denn Produktionsketten sind nur dann wirklich effektiv, wenn sie möglichst kurz ausfallen. Mühlen sollten nah an Bauernhöfen stehen, Eisenschmelzen möglichst direkt neben Erz- und Kohleminen. Komplexer wird's, wenn Waren mehrere Abnehmer haben: Getreide schlucken zum Beispiel auch die Schweine- und die Esels-

zucht, ums Eisen streiten sich die Waffenschmiede und der Werkzeugschlosser. Also muss Ihre Siedlung so ausbalanciert sein, dass genügend Rohstoff-Produzenten auf die weiterverarbeitenden Betriebe kommen. Zusätzlich kümmern Sie sich um kurze Transportwege, indem Sie die Straßen selbst anlegen – dazu gehört auch, Knotenpunkte zu entlasten, an denen sich im späteren Spiel

große Warenmengen stauen können. Bei all dem gilt Ihr Augenmerk immer dem Gelände. Denn zum einen hängen viele Betriebe an natürlichen Ressourcen wie Wäldern oder Bodenschätzen. Zum anderen bestimmt die Art des Geländes, welche Gebäude Sie überhaupt errichten können. Große Anwesen wie der Bauernhof benötigen viel freies Land, Minen stehen nur an Bergen. Steigungen

und Gefälle bestimmen außerdem, wie schnell sich Ihre Träger auf den Straßen bewegen.

Krieg: niedrig

Was kompliziert klingt, geht Ihnen in der Praxis nach wenigen Spielminuten in Fleisch und Blut über, denn **Die Siedler 2** bleibt immer überschaubar. Mit 20 Waren ist das Spiel längst nicht so komplex wie etwa die **Anno**-Serie, es gibt kein Geld

ZWISCHEN UNS LIEGEN ZEHN JAHRE



Im Original-Siedler 2 von 1996 bauten Sie in 2D-Grafik (links). Die nächste Generation transportiert das Spielprinzip in 3D (rechts).



LESER-TEST: DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Die Siedler 2: Die nächste Generation. Hier ihre Meinungen:

Endlich echtes Multiplayer
Das finde ich gut: Alle Gebäude, Funktionen, Produktionsketten des Originalspiels sind erhalten geblieben und 1:1 übernommen worden. Die Benutzeroberfläche wurde im Gegensatz vereinfacht. Das Nachrichtensystem wurde verbessert und auch im Vergleich zur Demo noch einmal überarbeitet. Und endlich gibt es einen richtigen Multiplayer-Modus! Das finde ich nicht so gut: Die KI wurde im Vergleich zum Original auch auf der höchsten Einstellung nicht bzw. nicht erkennbar verbessert.



Burkard Döpfner, 18, Schüler

Lieber das Regal entstauben
Das finde ich gut: Schicke Optik und viele kleine Details, die einem die Welt nahe bringen (Augenmerk auf die Rehe!), auch die Wuselgrafik lässt alte Siedlerherzen höher schlagen. Die gewohnte Spieltiefe ist wieder drin.
Das finde ich weniger gut: Ewig gleicher Hintergrundsound (der irgendwann ganz verschwindet!), nur zehn Missionen in der Kampagne, ein zu kurzes Tutorial für Siedler-Neulinge. Ich installiere lieber wieder das Original-Siedler-2 und träume von der guten alten Zeit.



Sven Kretschmer, 29, Zeitsoldat

Einfalllos, aber klassisch knuffig
Das finde ich gut: Direkt zu Beginn der Siedler 2 fällt der süße, comic-hafte Stil des Spiels auf. Nicht nur die Figuren bleiben nahe am Original, sondern auch der komplette Rest des Spieles mit dem Straßen- und Wirtschaftssystem. Hinzu kommen zudem äußerst praktische Steuerungs-erleichterungen.
Das finde ich weniger gut: Ich vermisse den fehlenden Split-screen-Modus. Und dafür, dass es ein Vollpreisspiel ist, hätte man die Wikinger integrieren oder zumindest einige Neuerungen wagen können.



Wolfgang Parsch, 17, Schüler

und keinen Handel, keine Tabellen und Bilanzen. Wo's gerade mangelt und stockt, sehen Sie auf einen Blick durch die Reaktion der Spielwelt. Damit perfekt geplante Siedlungen nicht stagnieren, zwingt Sie das Spiel mit einem simplen Kniff zur Expansion: Natürliche Ressourcen wie Bodenschätze, Granitfelsen oder Fischvorkommen erschöpfen sich. Dann müssen Sie Ihre Grenzen mit Militärgebäuden hinausschieben, um neue Vorkommen anzuzapfen. Früher oder später stoßen Sie auf eines

der Konkurrenzvölker, die gegen Sie ansiedeln. Weil das immer in Streit mündet, sollten Sie an den Grenzen Militäranlagen aufstellen, die es von der Kaserne bis zur Festung in mehreren Größen gibt. Die Soldaten darin fordern Schwerter, Schilde und Bier; durch wertvolle Goldmünzen steigen Sie bis zu viermal im Rang auf und werden so kampfstärker. Wenn Sie die Attacke befehlen, trägt das Spiel die Scharmützel automatisch aus: Angreifer und Verteidiger hauen sich so lange, bis eine

Partei keine Soldaten mehr hat. Das umkämpfte Gebäude gehört fortan dem Gewinner. So schieben Sie Ihre Landesgrenzen ins Gegnerreich hinein.

Das ist neu

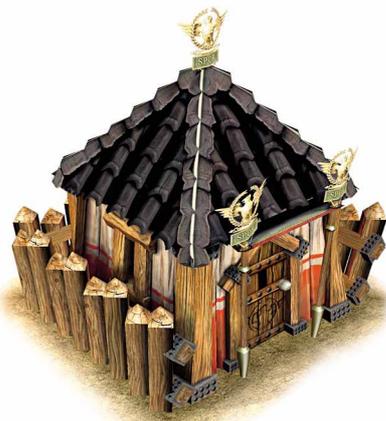
Siedler-Veteranen haben bislang nichts Neues gehört. Allzu viel hat ihnen **Die nächste Generation** auch nicht anzubieten: Gebäude und Waren sind identisch mit dem Vorgänger, am Spielablauf hat sich nichts geändert. Die Steuerung wurde leicht modernisiert, im Bauhil-

fe-Modus blendet das Spiel automatisch die Produktivität aller Gebäude ein. Das leicht überarbeitete Nachrichtensystem zeigt Kurzmeldungen in der linken oberen Bildecke. Wenn Sie Gebäude abreißen, erhalten Sie nun die Hälfte der Bau-Rohstoffe zurück – eine nützliche Verbesserung. Sehr praktisch: Militärgebäude lassen sich – genügend Platz vorausgesetzt – auf das nächstbessere Modell aufrüsten. Soldaten können Sie nun befehlen, ins Hauptquartier zurückzukehren, um starke Einheiten umzuverteilen. Am dankbarsten dürften **Siedler-Fans** aber für die Zeitbeschleunigungs-Funktion sein, die das Spieltempo wahlweise verdoppelt oder verdreifacht.

Augenfälligste Neuerung ist die ansehnliche 3D-Grafik. Der praktische Nutzen liegt vor allem darin, dass Sie nun nach Bedarf nah ans Geschehen heran oder zur besseren Übersicht heraus zoomen können. Ansonsten trägt die ordentlich animierte 3D-Welt den wuseligen ►►



Den sympathischen Holzhäuser-Look des Originals transportiert Die nächste Generation mit 3D-Grafik perfekt in die Gegenwart.



WUNSCHLISTE

In den Internet-Foren sammeln Siedler-Fans, die die Demo von Die nächste Generation gespielt haben, ihre Verbesserungsvorschläge:

- Das Beobachtungsfenster sollte zurückkehren.
- Das Inventarfenster sollte auch die Waren im Umlauf anzeigen statt nur die Waren in den Lagern.
- Nach dem Klick auf eine Nachricht sollte es eine Taste geben, um zum Ausgangsort zurückzukehren.
- Optional sollte die rechte Maustaste die Ansicht verschieben, statt sie zu drehen.
- Die gedrehte Ansicht sollte erhalten bleiben, statt zurück zum Ausgangswinkel zu springen.
- Im Solospiel wären statt des Einheitsblaus wählbare Farben für die eigenen Siedler nett.

Charme der Siedler-Serie so gut wie das 2D-Original, auch wenn die Männchen wegen zu starker Glanzeffekte wie Plastikfiguren aussehen. Der zuschaltbare Tag-und-Nacht-Wechsel funktionierte auf unseren Test-Rechnern allerdings nicht. Siedler 2-Veteranen müssen sich auf kleine Balance-Änderungen einstellen. So sind die Förster deutlich weniger effizient, auf einen Holzfäller kommt nun ein Förster. Jägern geht das Wild schneller aus, Minen sind etwas nahrungsgieriger. Bei unseren Partien kam es in seltenen Fällen vor, dass das Spiel Bauplätze oder Betriebe bei der Rohstoff-

lieferung ignorierte, obwohl Material, Wege und Prioritäten stimmten. Da half nur Abriss und Neubau an anderer Stelle.

Dürre Kampagne

In der zehn Missionen umfassenden Kampagne gehen die Römer auf die Suche nach Ihren verschwundenen Frauen. Die belanglose Story wird in Texttafeln erzählt, Zwischensequenzen gibt es nicht. Siegbedingung ist in jedem Level, ein Portal im Feindesland zu erreichen – dröger geht's kaum. Solo-Spieler dürfen auch im Sandkasten-Modus frei siedeln. Zufallskarten gibt es nicht mehr, dafür einen wenig komfortablen Editor. Im neuen Multiplayer-Modus dürfen sich bis zu sechs Spieler zu Mehrspieler-Duellen verabreden. Die Beschleunigungsoption bleibt erhalten: Jeder darf auf den Tempoknopf drücken und das Spiel für alle ankurbeln, aber jeder Spieler kann's auch sofort wieder ausschalten. Die Partien lassen sich jederzeit speichern. In unseren Spielen vermissten wir Interaktion und Dynamik: Bevor Sie sich begegnen, siedeln Sie teils stundenlang vor sich hin. Als Spielziel gibt's neben dem Kampf um die Vorherrschaft auf der Karte das Horten gewaltigen Reichtums in Form von 100 Goldmünzen. Und das klingt gleich mal nach der nächsten guten Idee, die sich die GameStar-Redaktion aus einem Spiel borgen könnte.



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Die nächste Generation ist identisch mit Die Siedler 2 – eine perfekte Umsetzung eines zehn Jahre alten Spiels. Der ursprüngliche Charme ist eins zu eins wieder da, und nach wie vor besticht das zeitlose Spielprinzip, das einfache Regeln zu erstaunlicher Tiefe führt. Nicht umsonst gilt Die Siedler 2 als ein Meisterwerk der deutschen Spielegeschichte.

Nur: Man muss sich schon fragen, was diese Neuauflage soll, wenn sie so gar nichts neu macht. Noch dazu, da es das Original in der Gold-Edition noch immer zu kaufen gibt, die unter XP problemlos läuft, kaum gealtert ist und dank des Addons mehr Inhalt bietet. Zudem sind zehn Jahre auch am Aufbau-Genre nicht spurlos vorbei gegangen. Heutzutage sollten Kampagnen Geschichten erzählen – die Karteneriehung in Die nächste Generation ist schwach. Wo bleibt die Langzeitmotivation? Wo sind abwechslungsreiche Aufgaben, Überraschungen, Herausforderungen? Die Chance, Siedler 2 zeitgemäß zu erneuern, hat Blue Byte vergeben. Was bleibt, ist Nostalgie in 3D.

»Stehen geblieben«



Im Hafen ausgerüstete Schiffe gehen auf Expeditions- und Entdeckungsreise.

DIE SIEDLER 2: DNG AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Blue Byte / Funatics (Die Siedler 5, GS 1/05: 89 Punkte)
PUBLISHER	Ubisoft
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch
TERMIN (D)	7.9.2006
CA. PREIS	45 Euro
USK	ab 6 Jahre



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SCENARIO: realistisch (fiktiv)

MAßSTAB: lokal (global)

SPIELSTIL: Aufbau (Kampf)

EAHHEITEN: Individuen (Masse)

HANDLUNG: einfach (komplex)

Motivation fällt bald ab, weil Abwechslung fehlt

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10		<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht (schwierig)

SPIELMECHANIK: einfach (komplex)

SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: Tutorial mit vier Lektionen, Kontext-Hilfe

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10		<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: —

BILDFORMATE: 4:3 (16:9 (16:10)) KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo (4.0 (5.1 (6.1 (7.1))

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER)	Alle besiegen (6), Territorialdominanz (6), 100 Goldstücke anheufen (6)
SPIELTYPEN	LAN, Internet SERVERSUCHE Intern
DEDICATED SERVER	Nein MULTISPIELER-SPASS 5 Stunden
FAZIT	Funktioniert, bleibt aber unoriginell: zu zah, zu wenig Herausforderung.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ charmanter Look + liebevoll animiert + drei Gebäude-Sets - Plastik-Anmutung - aus der Nähe detaillarm	8/10
SOUND	+ atmosphärische Effekte + passende Musik - kaum Sprachausgabe	9/10
BALANCE	+ Wirtschaftssystem gut austariert + Hilfestellungen - Kampfergebnisse teils schwer nachvollziehbar	9/10
ATMOSPHÄRE	+ Siedler-2-Flair perfekt umgesetzt + lebendige Welt - kaum Abwechslung, keine Überraschungen im Spielablauf	9/10
BEDIENUNG	+ eingängige Maussteuerung + Ansicht zoombar + einblendbare Produktivität - Gebäude verdecken manchmal Wegfahren	10/10
UMFANG	+ drei Völker... ..unterscheiden sich nicht - auf Dauer zu wenige Warenarten - keine Zufallskarten	5/10
MISSIONSDSIGN	+ Landschaftstypen stellen unterschiedliche Anforderungen - Wetteifern mit den Gegnern - keinerlei sonstige Aufgaben	5/10
KI	+ Computergegner bauen effizient - KI-Völker unterscheiden sich nicht - keine Herausforderung für gute Spieler	6/10
HANDELSYSTEM	+ verständliche, gut abgestimmte Warenkreisläufe + Wegebau + Suche nach Bodenschätzen + Lieferprioritäten einstellbar	10/10
KAMPAGNE	+ interessante Karten - laue Story mies erzählt - Immer gleiches Ziel - keine Nebenaufgaben	4/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: ORIGINALGETREUE NEUAUFLAGE OHNE NEUERUNGEN.



- ▶ DVD:
 - Video-Special
 - Wertungskonferenz
- ▶ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- ▶ QUICKLINK: H77